

Стамбул

ВСТУПЛЕНИЕ

Шум и гам на базаре Стамбула: купцы и их помощники носятся по узким улочкам, стремясь обойти своих конкурентов и заработать. Главное — чёткая организация: сначала нужно до краёв наполнить телеги товаром, и уже потом помощники развезут их по городу. Цель каждого купца — первым заработать определённое количество рубинов.

ОБ ИГРЕ

Вы прокладываете путь купца и его четырёх помощников по базару. В каждом месте, где вы остановитесь, вы можете выполнить определённое действие.

Проблема в том, что вашему купцу в одиночку не справиться — он сильно зависит от помощников. Порой их придётся оставлять в лавках и дальше двигаться без них. Помощники сами купца не найдут, поэтому за ними нужно будет возвращаться. Так что тщательно планируйте свои действия, потому что без помощников вы как без рук.

СОСТАВ ИГРЫ



ПЛАНШЕТЫ ГОРОДА

Числа: используются при разных раскладках игрового поля. Большое тёмно-красное число также определяет, к какому планшету относится результат броска кубиков.

Символ: на него ссылаются некоторые карты бонусов и жетоны мечетей.



Название

Доступное действие

Рубины (на некоторых планшетах): тут хранятся рубины, которые можно получить в качестве награды за выполнение определённых условий.

ТЕЛЕГИ

Отмечайте фишками товаров, сколько у вас товаров каждого типа. Если фишка находится в самой левой части строки (на сером делении), то у вас нет данного товара. Когда вы получаете определённый товар, передвигайте фишку вправо. Когда вы продаёте товар, передвигайте фишку влево. *В примере справа у вас есть 1 синий и 2 зелёных товара, но нет жёлтого и красного товаров.*

Рубины, которые вы получаете в процессе игры, кладутся сюда.



СИМВОЛЫ

На планшетах города, жетонах мечетей и картах бонусов используются следующие символы:

передвиньте фишку или получите/потратьте ресурс

заплатите столько, сколько указано слева от стрелки, и получите то, что указано справа от стрелки

как следствие...

«и»

«или»



показывает связь между планшетом

города и жетоном мечети или картой бонуса



1 товар по вашему выбору



бросьте два кубика

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Зелёный текст: особые правила для определённого количества игроков.

Разложите на столе **16 планшетов города** квадратом 4×4. Это игровое поле.

Если вы играете впервые, советуем использовать раскладку «**Короткие пути**», показанную ниже. Выложите планшеты города по порядку синих чисел. В конце правил указаны другие варианты раскладок.



*При игре вдвоём положите фишки купцов неиспользованных цветов на планшеты мечетей **14 15** и торговца самцветами **16**.*

Случайным образом определите **первого игрока**. Он получает 2 лиры и жетон первого игрока. Каждый следующий игрок по часовой стрелке получает на 1 лиру больше, чем предыдущий. После этого каждый игрок берёт из колоды одну карту бонуса.

Отсортируйте **жетоны мечетей** по цвету на 4 стопки.

Каждую стопку отсортируйте по количеству товара, чтобы жетоны с двумя товарами оказались наверху. Положите их на планшеты мечетей **14 15**. Положите на каждую мечеть **1 рубин** за каждого игрока.



5 игроков: положите 4 рубина на каждую мечеть.

3 игрока: уберите из игры жетоны мечетей, требующие 5 товаров.

2 игрока: уберите из игры жетоны мечетей, требующие 3 и 5 товаров.

2

Положите на планшет тележного мастера **1**

1 рубин и **3 жетона расширений** за каждого игрока. На планшеты двorca султана **13** и торговца самоцветами **16** положите рубины, начиная с правого верхнего деления и заканчивая делением, на котором обозначено количество игроков. На каждое деление кладётся 1 рубин. Остальные деления оставьте пустыми.



3

Положите фишки почты на верхний ряд делений почтамта **5**.



4

Перемешайте **5 тёмных жетонов спроса** и положите их в стопку лицевой стороной вверх на большой рынок **10**. Точно так же положите светлые жетоны спроса на малый рынок **11**.



5

Определите начальное расположение **управляющего** и **контрабандиста**. Для каждой из этих фишек бросьте кубики и поместите фишку на планшет с числом, соответствующим выпавшей сумме.



6

Перемешайте **карты бонусов** и положите их лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Положите **монеты** и **кубики** рядом.



7

Каждый игрок складывает **4 фишки своих помощников** в стопку, сверху кладёт фишку **купца** и ставит эту стопку на планшет фонтана **7**. **Пятые фишки помощников** положите рядом с игровым полем.



11

Положите 4 фишки товаров на серые деления вашей телеги.



9

Поместите **фишки родственников** в полицейский участок **12**.



10

Каждый игрок выбирает цвет, после чего берёт деревянные компоненты, памятку и планшет телеги этого цвета.



8

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Когда кто-либо соберёт в своей телеге 5 рубинов (**6 при игре вдвоём**), игроки доигрывают партию до тех пор, пока право хода не перейдёт к первому игроку. После этого партия заканчивается (первый игрок ход не делает).

ХОД ИГРОКА

Ход состоит из 4 фаз, но, как правило, разыгрываются только фазы движения и действия. Две фазы встреч разыгрываются только тогда, когда ваш купец повстречал других обитателей Стамбула.

В свой ход вы можете разыграть любое количество ваших карт бонусов и применить любое количество способностей ваших жетонов мечетей.

Фазы всегда следуют друг за другом строго в указанном порядке независимо от того, сколько фаз вы разыгрываете.

1. Движение

Передвиньте вашу стопку фишек купца и помощников (если таковые есть) на **1 или 2 планшета города**. Нельзя двигаться по диагонали и заканчивать ход там же, где начали.

После того как вы передвинете фишки, у вас три варианта:

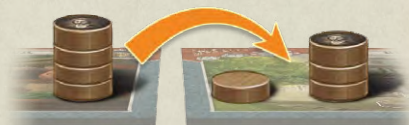
а) Забрать помощника

Если на планшете, где закончил движение ваш купец, уже есть одна из ваших фишек помощников, заберите её под низ вашей стопки. На следующем вашем ходу в фазе движения этот помощник будет двигаться в составе стопки.



б) Оставить помощника

Если на планшете, где закончил движение ваш купец, нет ваших фишек помощников, оставьте там одну фишку помощника (самую нижнюю в стопке). На следующем вашем ходу, когда ваша стопка будет двигаться, этот помощник останется на месте.



в) Если вы не можете или не желаете оставить или забрать помощника, ваш ход немедленно заканчивается. Исключение составляет фонтан **7** (см. стр. 6).

Если у вас есть жёлтый жетон мечети, вы можете заплатить 2 лиры, чтобы забрать помощника с другого планшета города и положить его под низ вашей стопки.

2. Встреча с другими купцами (если есть)

Если на планшете, где закончил движение ваш купец, есть купцы других игроков, вы должны заплатить 2 лиры каждому из них. Если вы не можете или не хотите платить, ваш ход **немедленно заканчивается**. Исключение составляет фонтан **7**.

Особое правило при игре вдвоём: если вы встретили нейтрального купца (неиспользованного цвета), заплатите 2 лиры в банк. После этого бросьте кубики, чтобы определить, на какой планшет переместить нейтрального купца.



Пример: играющий красными должен заплатить по 2 лиры играющим зелёными и жёлтыми, иначе его ход немедленно закончится.

3. Действие

Вы можете выполнить действие планшета (см. стр. 6–7), на котором закончил движение ваш купец. Если вы не можете или не хотите выполнять действие, переходите к фазе 4.

4. Встречи (в любом порядке) с...



...родственниками других купцов;

Если на планшете, где закончил движение ваш купец, есть фишки родственников других игроков, вы **обязаны** отправить их в полицейский участок **12** (исключение: если они уже в полицейском участке). В награду за поимку вы можете получить 1 карту бонуса или 3 лиры из банка за каждого. Выбирайте сами, какую из двух наград получить за каждого арестанта. Если вы находитесь в полицейском участке, то никакой награды не получаете.



...управляющим;

Вы **можете** получить 1 карту бонуса. Если вы это сделали, заплатите 2 лиры в банк или сбросьте 1 карту бонуса с руки.



...контрабандистом.

Вы **можете** получить 1 товар на выбор. Если вы это сделали, заплатите 2 лиры в банк или расплатитесь 1 любым товаром.

Если вы применили способность управляющего или контрабандиста, бросьте кубики, чтобы определить, на какой планшет переместить соответствующую фишку. Если вы воспользовались услугами обоих, бросайте кубики для каждого по отдельности.

Примечание: вы можете получить карту бонуса от управляющего и её же сбросить. Аналогично вы можете получить товар от контрабандиста и им же расплатиться. Этим вы добиваетесь того, что просто перемещаете управляющего/контрабандиста на новое место.

КАРТЫ БОНУСОВ

- В свой ход вы можете разыграть **любое количество ваших карт бонусов**.
- Кладите все разыгранные или сброшенные карты бонусов в стопку сброса в караван-сарая **6** лицевой стороной вверх.
- Когда вы должны получить карту бонуса, берите её из колоды бонусов. Исключение составляет действие караван-сарая **6** (см. стр. 6).
- Если колода бонусов закончилась, перемешайте стопку сброса и положите её лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Теперь это новая колода бонусов.
- На руке можно держать сколько угодно карт бонусов.



Получите 1 товар на выбор. *Можно сыграть до или после выполнения действия, но не во время.*



В фазе движения вашего хода передвиньте стопку вашего купца на 3 или 4 планшета города (вместо 1 или 2).



В фазе движения вашего хода верните одну из ваших фишек помощников под низ стопки купца.



Выполнив действие на почтамте **5**, выполните его ещё раз. *Как обычно, передвигайте фишки почты после каждого действия.*



Возьмите 5 лир из банка.



Поместите вашу фишку родственника в полицейский участок **12** и получите награду. *Нельзя сыграть, если ваша фишка родственника уже в полицейском участке **12**.*



Выполняя действие на малом рынке **11**, можете продать любые типы товаров, а не только указанные на жетоне спроса. Число товаров остаётся неизменным.



В фазе движения вашего хода не передвигайте вашу стопку купца. *Купец остаётся где был, но фишку помощника всё равно придётся забрать/оставить.*



Выполнив действие во дворце султана **13**, выполните его ещё раз. *Количество товара, которое нужно доставить султану, увеличивается с каждым действием.*



Выполнив действие у торговца самоцветами **16**, выполните его ещё раз. *Количество лир, которое нужно заплатить за рубин, увеличивается с каждым действием.*

ДЕЙСТВИЯ НА ПЛАНШЕТАХ ГОРОДА

1

Тележный мастер

Заплатите 7 лир в банк, чтобы получить жетон расширения и установить его на вашу телегу. Как только вы полностью расширите телегу (возьмёте третий жетон расширения), немедленно возьмите у тележного мастера 1 рубин. Больше рубинов с этого планшета вы получить не сможете.



2-4

Склад фруктов/специй/тканей

Передвиньте фишку соответствующего товара на вашей телеге до упора вправо.

Если у вас есть зелёный жетон мечети, можете заплатить 2 лиры, чтобы получить 1 дополнительный товар любого типа.



5

Почтамт

Вы получаете ресурсы, изображённые на открытых делениях почтамта. После этого передвиньте крайнюю левую из фишек почты верхнего ряда в нижний ряд. Если после получения ресурсов все фишки почты уже в нижнем ряду, передвиньте их все в верхний ряд.

Пример: вы получаете

3 лиры, 1 жёлтый

и 1 красный товар.

После этого вы пере-

двигаете фишку почты

с синего на жёлтый товар.



6

Караван-сарай

Получите на руку 2 карты бонусов. После этого сбросьте 1 карту бонуса с руки.

Примечание: когда вы получаете карты бонусов **этим (и только этим) действием**, вы можете брать их не только из колоды, но и с верха стопки сброса бонусов.

7

Фонтан

Верните в стопку купца любое количество ваших фишек помощников с планшетов города. Фонтан — единственный планшет, где не нужно использовать фишки помощников, чтобы выполнить действие, и не нужно платить другим купцам.

Если вы отправляете к фонтану фишку вашего родственника, ваши помощники всё равно возвращаются в стопку к вашему купцу.

8

Чёрный рынок

Получите 1 красный, либо 1 зелёный, либо 1 жёлтый товар. Бросьте кубики:

Если выпало 7–8, получите 1 **синий товар**.

Если выпало 9–10, получите 2 **синих товара**.

Если выпало 11–12, получите 3 **синих товара**.

Вы также можете сначала бросить кубики и получить за них синие товары и только потом получить товар на выбор (красный, зелёный или жёлтый).

Если у вас есть красный жетон мечети, можете после броска повернуть один из кубиков на значение «4» или один раз перебросить оба кубика.

Пример: игрок выбросил на кубиках «2»

и «5». У него есть крас-

ный жетон мечети,

и он может повернуть

кубик со значением «2»

на «4». Его результат

«9», так что он полу-

чает 2 синих товара

и 1 товар другого цвета

на выбор.



9

Чайхана

Назовите любое число от 3 до 12. После этого бросьте кубики. Если ваш результат равен названному или больше названного, получите столько лир, сколько назвали. Если результат меньше названного, получите 2 лиры.

Если у вас есть красный жетон мечети, можете после броска повернуть один из кубиков на значение «4» или один раз перебросить оба кубика.

10/11

Малый/большой рынки

Продайте от 1 до 5 товаров, изображённых на жетоне спроса. Передвиньте фишки товаров на вашем планшете телеги на соответствующие места. Затем получите лиры из банка, как указано в таблице. После этого переложите верхний жетон спроса под низ стопки.

Пример: вы продаёте 1 красный, 1 зелёный

и 2 жёлтых товара, чтобы получить 14 лир.

Затем переложите

верхний жетон спроса

под низ стопки.



12

Полицейский участок

Если ваша фишка родственника находится в полицейском участке, «освободите» этого родственника и отправьте его на любой другой планшет города. Выполните действие этого планшета. Фишки родственников **ни с кем не встречаются** (см. «Ваш ход» на стр. 4–5).

Если ваша фишка родственника находится не в полицейском участке, другие купцы могут в свой ход передвинуться на планшет с этим родственником, **отправить его обратно** в участок и получить в награду 1 карту бонуса или 3 лиры.

Пример: вы отправили родственника на склад специй и до краёв заполняете телегу зелёным товаром. Вам не нужно платить сопернику 2 лиры, но и услугами управляющего вы воспользоваться не можете.



13

Дворец султана

Доставьте все товары, не закрытые рубинами, во дворец султана. В награду получите самый левый из доступных рубинов. Следующие рубины будут дороже.

Пример: вы доставляете султану 2 синих, 2 красных, 1 жёлтый, 1 зелёный и ещё 1 товар любого цвета, после чего получаете крайний левый рубин в ряду.



14/15

Малая/большая мечети

Чтобы взять 1 жетон мечети, у вас в телеге должно быть столько товаров нужного цвета, сколько указано на жетоне. Если у вас есть товары в достаточном количестве, заплатите 1 соответствующий товар и возьмите жетон. Каждый жетон мечети даёт вам особую способность (см. ниже либо **синий текст**). У вас не может быть больше одного жетона каждого цвета. Как только вы получаете **второй жетон с одного планшета**, немедленно возьмите с него 1 рубин. Больше рубинов с этого планшета вы получить не сможете.

Пример: чтобы получить этот жетон мечети, у вас в телеге должно быть 3 или больше синего товара и вам нужно заплатить 1 синий товар. Получив жетон, вы немедленно добавляете пятую фишку помощника в вашу стопку.



16

Торговец самоцветами

Заплатите в банк столько лир, сколько указано на самом большом числе из не закрытых рубинами, и получите самый левый из доступных рубинов. Следующие рубины будут дороже.

Пример: самое большое число из не закрытых рубинами — 15. Вы должны заплатить 15 лир, чтобы получить крайний левый рубин из ряда.



ЖЕТОНЫ МЕЧЕТЕЙ



Красный жетон

В чайхане 9 и на чёрном рынке 8 можете после броска повернуть один из кубиков на «4» или 1 раз перебросить оба кубика.



Синий жетон

Немедленно возьмите пятую фишку помощника вашего цвета из отложенных в начале игры и положите её под низ стопки вашего купца.



Жёлтый жетон

Раз в ход можете заплатить 2 лиры в банк, чтобы вернуть фишку помощника под низ стопки вашего купца.



Зелёный жетон

Выполняя действие на любом из трёх складов 2 3 4, можете заплатить 2 лиры, чтобы получить 1 дополнительный товар любого типа.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если один из игроков собрал на планшете телеги 5 рубинов (*при игре вдвоём — 6 рубинов*), это сигнал к окончанию партии. Доиграйте текущий раунд (как только право хода перейдёт к первому игроку, партия заканчивается). После этого игроки могут разыграть свои карты бонусов, которые дают товары или лиры. Это может помочь разрешить ничью в чью-либо пользу.

Игрок, собравший больше всего рубинов, победил.

Ничьи разрешаются в следующем порядке:

- больше всего лир;
- больше всего товаров;
- больше всего карт бонусов.

Если и эти критерии не разрешили ничью, победителей несколько.



Пример: играющий жёлтыми взял свой пятый рубин. Игра заканчивается в конце этого раунда, как только очередь ходить дойдёт до первого игрока.

ВАРИАНТ ИГРЫ (ДЛЯ 2–4 ИГРОКОВ)

Если это не первая ваша партия в «Стамбул», советуем попробовать следующие изменения в правилах.

- Во время подготовки к игре замените самую нижнюю фишку помощника в вашей стопке фишкой нейтрального цвета (советуем использовать белый).



- Если ваш купец заканчивает движение на планшете города с нейтральной фишкой помощника, вы можете забрать её как одного из ваших помощников.
- Если на планшете города присутствуют фишки помощников вашего и нейтрального цветов, вы сами выбираете, какую из них забрать для выполнения действия.
- В вашей стопке может оказаться несколько фишек нейтральных помощников.
- У фонтана **7** вы можете вернуть только фишки помощников вашего цвета.

ВАРИАНТЫ РАСКЛАДОК ПЛАНШЕТОВ ГОРОДА:

- **Короткие пути** (*сортировка по синим числам*)

Используйте эту раскладку, если только начали изучать игру или хотите сыграть короткую партию. Расстояния между планшетами города, которые хорошо друг с другом взаимодействуют, невелики, поэтому играть будет проще.

- **Длинные пути** (*сортировка по зелёным числам*)

Эта раскладка предназначена для опытных игроков. Планшеты города, которые хорошо друг с другом взаимодействуют, лежат далеко друг от друга, поэтому вам придётся тщательно планировать, где вы будете оставлять ваши фишки помощников.

- **По порядку** (*сортировка по тёмно-красным числам*)

Тоже достаточно сложная раскладка, потому что похожие планшеты города лежат рядом друг с другом.

- **Случайная раскладка**

Эта раскладка предлагает большое разнообразие вариантов. Перемешайте планшеты города и разложите их в случайном порядке в квадрат 4×4. Сложность состоит в том, чтобы выяснить, какие пути наиболее эффективны при такой раскладке.

Примечание: даже при случайной раскладке рекомендуется соблюдать следующие ограничения:

- фонтан **7** должен находиться в середине поля;
- чёрный рынок **8** и чайхана **9** должны находиться на расстоянии как минимум трёх планшетов друг от друга.

Правила игры на украинском языке вы можете найти на сайте hobbyworld.ru в карточке игры «Стамбул».

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Издатель и разработчик игры хотели бы поблагодарить всех тестировщиков и корректоров за ценные отзывы.

Разработчик: Рюдигер Дорн

Иллюстрации: Андреас Рёш

Графический дизайн: Андреас Рёш, Ханс-Георг Шнайдер

Продюсер: Ральф Брун

Used under license of Pegasus Spiele.
© 2016 by Pegasus Spiele GmbH, Germany,
www.pegasus.de. All rights reserved.

Все права защищены. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов | **Руководство производством:** Иван Попов
Руководство редакцией: Владимир Сергеев | **Главный редактор:** Александр Киселев
Переводчик: Илья Семёнов | **Редакторы:** Евгения Некрасова, Валентин Матюша
Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар | **Корректор:** Ольга Португалова
Предпечатная подготовка: Иван Суховай | **Креативный директор:** Николай Пегасов
По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
hobbyworld.ru

Выпущено при поддержке CrowdRepublic.
Технический директор CrowdRepublic: Дмитрий Астапкович
Куратор игровых проектов CrowdRepublic: Алексей Бабайцев
crowdrepubli.ru

